Indonesian Journal of Learning and Educational Studies
ISSN: 3021-8780 (Online) | doi: https://doi.org/10.62385/ijles.v2i1.110
Volume 2, Issue 1, 2024 pp. 25-35
Journal Homepage: www.jurnal.piramidaakademi.com/index.php/ijles

Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Buku Cerita Bergambar pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta

Novaria Rahmawati[1]*, Endah Marwanti[1], Trio Ardhian[1], Inastuti Lestari[2]
[1]Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan, UH-III No.1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55167, Indonesia.
[2]SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta, Jl. Kapten Piere Tendean No.43, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55252, Indonesia
E-mail Korespondensi : novaria141101@gmail.com

Abstract: *This article is a development (R&D) with the 4D (Four-D) development model. This study aims to, explain the design of picture storybook media development in learning IPAS of grade V students of SD Negeri Tamansari Yogyakarta, explain the feasibility of picture storybook media development products in learning IPAS of grade V students of SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta, explain the learning outcomes of students by using picture storybook media in learning IPAS of grade V students of SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. The research subjects were fifth grade students of Tamansari I Yogyakarta Elementary School with a total of 26 students. The object of this research is an illustrated storybook of IPAS subject CHAPTER 7 "My Region is My Pride". The design process of developing picture storybooks is carried out with 4 stages, namely, the define stage, the design stage, the development stage, the disseminate stage. Feasibility assessment for IPAS subject picture storybook products "CHAPTER 7 My Regional Pride", product feasibility assessment conducted by media experts, material experts, and class teachers. The use of learning media with picture storybooks gets a better class average than before using picture storybooks. picture story learning media is effective to be applied for elementary school student learning. Before using the average value of student learning outcomes 80.58 and after using picture story media has increased quite well, namely 86.54. This means that picture story books can improve student learning outcomes more effectively and well.*

Keywords: *Picture Storybook Media, Student Learning Outcomes, IPAS learning, Elementary Education*

Abstrak: Artikel ini merupakan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D (Four-D). Penelitian ini bertujuan untuk, menjelaskan desain pengembangan media buku cerita bergambar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri Tamansari Yogyakarta, menjelaskan kelayakan produk pengembangan media buku cerita bergambar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta, menjelaskan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media buu cerita bergambar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas V SD Negeri Tamansari I Yogyakarta dengan total peserta didik sebanyak 26 siswa. Objek penelitian ini adalah buku cerita bergambar mata pelajaran IPAS BAB 7 "Daerahku Kebangganku". Proses desain pengembangan buku cerita bergambar dilakukan dengan 4 tahapan yaitu, tahap define, tahap design, tahap development, tahap disseminate. Penilaian kelayakan untuk produk buku cerita bergambar mata pelajaran IPAS "BAB 7 Daerahku Kebangganku", penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Penggunaan media pembelajaran dengan buku cerita bergambar mendapatkan nilai rata-rata kelas lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan buku cerita bergambar. media pembelajaran cerita bergambar efektif untuk diterapkan bagi pembelajaran siswa sekolah dasar. Sebelum menggunakan rata-rata nilai hasil belajar siswa 80,58 dan sesudah menggunakan media cerita bergambar mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu 86,54. Hal ini berarti buku cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih efektif dan bagus.

Kata Kunci: media cerita bergambar, hasil belajar siswa, pembelajaran IPAS, siswa sekolah dasar

Pendahuluan

Menurut Muslim, A. H. (2021) pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seorang guna mendewasakan seseorang maka dari itu pendidikan memegang sangat penting dalam kehidupan seorang. Pendidikan mengajarkan manusia untuk dapat berpikir secara obyektif, rasional dan melihat ke masa depan, berusaha menciptakan kehidupan yang lebih maju. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pendidikan berperan penting bagi seorang dari mendidik sikap dan tingkah laku sesorang menuju kedewasaan (Indy, R., et.al., 2019).

Peran pendidik sangat penting dan strategis dalam pengembangan dan pembinaan karakter peserta didik. Pendidik memiliki peran aktif untuk memposisikan kedudukannya sebagai tenaga pendidik yang profesional, serta tidak semata-mata hanya mentransfer ilmu pengetahuannya saja, melainkan harus dapat menjadi seorang pendidik dan pembimbing yang mampu menyampaikan arahan serta menuntun peserta didik ketika sedang belajar (Nawawi 2015). Tanggungjawab seorang pendidik selain untuk menjalin interaksi yang baik terhadap peserta didiknya, hendaknya seorang pendidik juga harus bertanggungjawab untuk mengembangkan dan membina peserta didik dalam berperilaku berkarakter (Santosa, S., & Andrean, S., 2021)). Dari pemaparan diatas untuk menjalankan peran sebagai seorang pendidik yang efektif sebagai pendidik yang profesional. Kualitas peseta didik yang menentukan adalah seorang pendidik, karena pendidik yang melaksanakaan dan menentukan kualitas pembelajaran yang baik, masalah akhlak bagi seorang pendidik masalah serius karena sebagai seorang pendidik panutan bagi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna (Zahwa, F. A., & Syafi'i, I., 2022). Menurut Wulandari et al. (2023) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran (Zahranisa, A., et.al., 2023).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan buku cerita bergambar mata pelajara IPAS kelas V SD Negeri Tamansari Yogyakarta 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode 4D (Four D). Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (Research and Development), berorientasi pada produk di bidang pendidikan. Hal ini dilakukan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Prosedur pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah dengan mengadopsi desain atau prosedur penelitian R&D dengan 4D (Define, Design, Develop, Desseimination). Dalam Ardini, J. P. (2022). metode Penelitan Pengembangan atau Research & Development dengan model 4D dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk 1974. 4D merupakan akronim dari Define atau mendefinisikan potensi awal dari urgensi pengembangan media, Selanjutnya Design adalah perancangan produk dari mediannya. Kemudian Develop atau pengembangan dari rancangan produk atau medianya yang dibuat, dan tahap terakhir adalah Desseimination atau penyebarluasan produk akhir.

Menurut Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022) salah satu kebijakan baru dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka tersebut kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang terpisah pada jenjang SMP. Berdasarkan kurikulum merdeka yang dijelaskan tersebut media pembelajaran sangat berkaitan dengan kebijakan tersebut, diperlukan sebuah penyesuaian oleh peserta didik karena akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Penting nya media pembelajaran menurut Nurfadhillah et al. (2021) manfaat dan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan juga merubah peran guru kea rah yang lebih positif dan produktif. Ada tiga manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran menurut Pujiono, A. (2021) Pertama, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Kedua, media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Ketiga, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berbagai penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar. Penelitian-penelitian terdahulu ini dapat menjadi referensi dan panduan dalam penelitian yang sedang berlangsung saat ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan antara lain, Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tarigan, N. T. (2019) pada penelitian ini didapatkan hasil, bahwa minat membaca dapat meningkat dengan buku cerita bergambar. Selain itu adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Faizah, Listyarini, and Murdhiati 2023) pada penelitian ini didapatkan hasil, Perencanaan pengembangan media berbentuk design cergam digital sangat memastikan gimana pengembangan yang dicoba buat menciptakan media yang baik serta efisien digunakan dalam pendidikan dan bisa

tingkatkan hasil belajar partisipan didik. Dan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi, D. T. (2022) pada penelitian ini didapatkan hasil untuk meningkatkan minat baca pada diri siswa kelas V SD. Berdasarkan penelitian terdahulu membuktikan bahawa pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita bergambar dapat menarik minat dan juga dapat meingkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta yang berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan kepada pendidik dan peserta didik kelas V di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta, mengenai pengembangan buku cerita bergambar, dimana hasil wawancara dan observasi didapatkan permasalahan antara lain, buku yang digunakan monoton tidak terdapat gambar penjelasan mengenai isi materi yang ada, metode pembelajaran sangat monoton karena guru masih menggunakan metode ceramah setiap mengajar yang membuat peserta didik tidak terlalu tertarik dan merasa jenuh pada saat aktivitas belajar berlangsung. Kondisi hasil belajar pada saat pra penelitian terlihat para peserta didik sangat jenuh dan terdapat kesulitan karena metode pembelajaran hanya dengan metode ceramah dan kelengkapan buku yang digunakan pada mata pelajaran IPAS tidak dilengkapi dengan gambar yang jelas atau gambar pendukung lainnya. Maka dari itu tujuan penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran terutama difokuskan pada materi IPAS pada BAB 7 "Daerahku Kebangganku" yang bermaksud unutk meingkatkan minat belajar dan hasil belajar para peserta didiki. Kondisi lokasi penelitian sangat baik dan ramah para pendidik dan juga peserta didik sangat antusias untuk menjadi bagian penelitian ini secara langsung. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Tamansari Yogyakarta 1, yang terdapat di Jl. Kapten Piere Tendean No. 43, Wirobrajan, Kota Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta dengan jumlah 26 orang peserta didik.

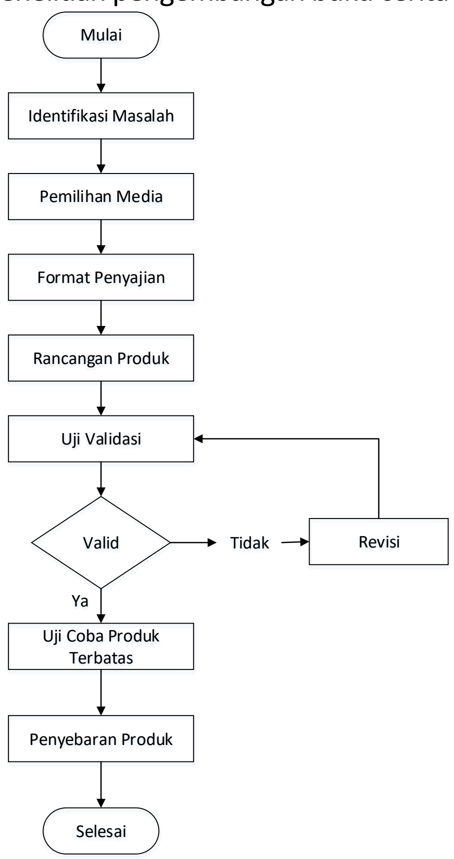
Berbagai penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran cerita bergambar. Penelitian-penelitian terdahulu ini dapat menjadi referensi dan panduan dalam penelitian yang sedang berlangsung saat ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan antara lain, Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tarigan, N. T. (2019) dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca siswa kelas empat sekolah dasar di Yogyakarta. Pada penelitian ini didapatkan hasil, bahwa minat membaca dapat meningkat dengan buku cerita bergambar. Selain itu adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Faizah, N., et.al., (2023) dengan judul "Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 5 SDN Kalicari 01". Dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan desain pengembangan media cerita bergambar digital yang hendak menolong pendidikan IPS Modul Peristiwa Dekat Proklamasi Kelas V SD KALICARI 01. Pada penelitian ini didapatkan hasil, Perencanaan pengembangan media berbentuk design cergam digital sangat memastikan gimana pengembangan yang dicoba buat menciptakan media yang baik serta efisien digunakan dalam pendidikan dan bisa tingkatkan hasil belajar partisipan didik. Dan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi, D. T. (2022). dengan judul "Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca

siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS. Pada penelitian ini didapatkan hasil untuk meningkatkan minat baca pada diri siswa kelas V SD.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan yang sedang berlangsung pada saat saat ini terdapat perbedaan dan juga pembaharuan dimana penelitian ini menggunakan metode 4D (Four D), selain itu pada penelitian ini akan menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar mata pelajaran IPAS materi BAB 7 "Daerahku Kebangganku", dan juga pada penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik di kelas V SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. Manfaat dilakukannya penelitian ini untuk membantu pendidik untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran dan mempermudah seorang pendidik dalam menyampaikan materi bahan ajar, selain itu mempermudah peserta didik dalam memahami materi dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan rasa motivasi untuk terus belajar dan kemempuan berpikir peserta didik.

Metode

Berikut diagram alir penelitian pengembangan buku cerita bergambar:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode 4D (*Define, Design, Develop, Desseimination*). *Define* atau pendefinisian merupakan hal yang dilakukan untuk menentukan produk apa yang akan dikembangkan, kemudian *design* merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Setelah itu ada *develop* atau pengembangan merupakan tahapan untuk menghasilkan produk pengembangan. Tahapan ini meliputi uji validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Dan yang terakhir *desseimination* atau penyebaran dimana produk sudah dapat

disebar dan diperkenalkan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan buku cerita bergambar. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh hasil belajar dengan menggunakan buku cerita bergambar pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. Data dalam penelitian ini diambil pada bulan oktober 2023 sampai dengan januari 2024, yaitu dimulai dengan identifikasi masalah, pelaksanaan penelitian, pengolahan data, dan penyusunan laporan. Pengambilan data didapatkan dari hasil validasi ahli media dan juga ahli materi serta dilakukan di kelas 5 SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta dengan jumlah 1 pendidik dan juga 26 orang peserta didik. Teknik analisi penelisian didapatkan dari validasi ahli media dan materi dan uji *test paired sample* T *Test* dengan SPSS.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian lakukan uji validasi, dimana uji validasi ini dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Pada Tabel 1 dan Tabel 2 merupakan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang dimana hasil ini menunjukan kelayakan buku cerita bergambar untuk di lakukan uji coba di kelas 5 SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. Tujuan penilaian validasi untuk mendapatkan masukan saran serta mengukur kelayakan buku cerita bergambar. Produk buku cerita dinilai menggunakan angket berskala likert yang terdiri dari empat aspek penilaian yang terdiri dari lima skala yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan sangat tidak layak. Setelah dilakukan uji validasi ahli diharapkan memberi masukan dan saran atas kekurangan mengenai produk buku cerita bergambar. Kemudian baru dapat dinyatakan layak atau valid untuk digunakan.

Validasi materi dilakukan oleh dosen Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yaitu Ibu Dwi Wijayanti, M.Pd. Penilaian validasi materi meliputi 4 aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafisan. Adapun hasil validasi ahli materi buku cerita bergambar disajikan pada tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
Kelayakan Isi	84%	Sangat Layak
Kebahasaan	80%	Layak
Penyajian	84%	Sangat Layak
Kegrafisan	72%	Layak
Jumlah	**80%**	**Layak**

Skor hasil dari validator ahli materi pada aspek penilaian kelayakan isi didapatkan hasil persentase 84% dengan keterangan “sangat layak”, selanjutnya aspek kebahasaan diperoleh hasil 80% dengan keterangan “layak”, kemudian pada aspek penyajian diperoleh hasil 84% dengan keterangan “sangat layak”, selanjutnya pada aspek kegrafisan diperoleh hasil 72% dengan keterangan “layak”. Sehingga jumlah hasil validasi materi yaitu 80% dengan keterangan “layak”.

Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa yaitu Pramudya Cahyandaru, M.Pd., MCE. Penilaian validasi media meliputi 3 aspek penilaian yaitu tampilan, penyajian materi, desain. Adapun hasil validasi media buku cerita bergambar disajikan pada tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
Tampilan	72%	Layak
Penyajian Materi	92%	Sangat Layak
Desain	52%	Cukup Layak
Jumlah	**72%**	**Layak**

Skor hasil dari validator ahli materi pada aspek penilaian kelayakan isi didapatkan hasil persentase 84% dengan keterangan "sangat layak", selanjutnya aspek kebahasaan diperoleh hasil 80% dengan keterangan "layak", kemudian pada aspek penyajian diperoleh hasil 84% dengan keterangan "sangat layak", selanjutnya pada aspek kegrafisan diperoleh hasil 72% dengan keterangan "layak". Sehingga jumlah hasil validasi materi yaitu 80% dengan keterangan "layak".

Setelah produk dinyatakan layak untuk digunakan dilapangan, maka langkah berikutnya produk buku cerita bergambar diimplementasikan kepada peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba terbatas di SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. Uji coba ini dilakukan pada hari Rabu 21 Februari 2024. Peserta didik diberikan materi cerita bergambar melalui LCD proyektor, setelah itu peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal yang ada didalam media cerita bergambar. Setelah peserta didik mengerjakan soal kemudian hasilnya dihitung. Dalam penelitian ini peneliti menghitung hasil belajar dengan menggunakan cara Uji Paired Sample T Test dengan SPSS. Berikut hasil uji efektivitas penggunaan media cerita bergambar menggunakan Uji Paired Sample T Test dengan SPSS yang terdapat pada Tabel 3 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Paired Sample T Test dengan SPSS

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	80.58	26	10.614	2.082
	Sesudah	86.54	26	12.944	2.538

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	26	.408	.038

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-5.962	12.963	2.542	-11.197	-.726	-2.345	25	.027

Dari data pada tabel diatas tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran cerita bergambar efektif untuk diterapkan bagi pembelajaran siswa sekolah dasar. Efektivitas peningkatan media cerita bergambar sebelum menggunakan rata-rata nilai hasil belajar siswa 80,58 dan sesudah menggunakan media cerita bergambar mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu 86,54. Korelasi hasil uji efektivitas media cerita bergambar menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dengan efektivitas pembelajaran sebesar 0,038.

Selanjutnya pada tabel paired samples test menunjukkan bahwa nilai Sig, (2-tailed) (0,027) <∝ (0,038) dan thitung= -2,345 <ttabel= 5,962 sehingga H0 ditolak.

Pembahasan

Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tamansari 1 Yogyakarta dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar mendapatkan hasil yang memuaskan dimana dibagi menjadi 4 kriteria yaitu, mulai dari interval angka 21-40 termasuk dalam kategori kurang, kemudian 41-60 termasuk dalam kategori cukup, lalu 61-80 termasuk kategori baik, dan 81-100 merupakan kategori sangat baik. Pada proses penggunaan media pembelajaran dengan buku cerita bergambar lebih mendapatkan nilai rata-rata kelas lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan buku cerita bergambar. media pembelajaran cerita bergambar efektif untuk diterapkan bagi pembelajaran siswa sekolah dasar. Efektivitas peningkatan media cerita bergambar sebelum menggunakan rata-rata nilai hasil belajar siswa 80,58 dan sesudah menggunakan media cerita bergambar mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu 86,54. Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk media cerita bergambar sebagai sumber belajar pada pembelajaran di kelas dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai alat pembelajaran telah banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi, pemahaman, dan pemahaman pada siswa khususnya di sekolah dasar (Ria, 2023). Buku-buku tersebut, baik dalam bentuk fisik maupun digital, terbukti cocok untuk berbagai tema dan mata pelajaran pendidikan, seperti pengembangan karakter, keterampilan berbahasa, dan pembelajaran tematik (Sari & Wardani, 2021; , Wulandari, 2023; , Putrislia & Airlanda , 2021). Mereka sangat bermanfaat bagi siswa yang lebih muda, karena merangsang aspek pembelajaran visual dan verbal, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Astari, 2023; , Audia et al., 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan empati pada anak (Billa, 2023; , Sumiati & Tirtayani, 2021; , Purnamasari & Wuryandani, 2019). Selain itu, penggunaan buku-buku tersebut dapat meningkatkan keterampilan membaca, meningkatkan minat membaca, dan meningkatkan pemahaman membaca (Yugakisha, 2023; , Dewi et al., 2022; , Ria (2023). Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal atau unsur budaya telah banyak dikembangkan. terbukti efektif dalam mempromosikan nilai-nilai sosial seperti kerjasama dan gotong royong (Mantra, 2023; , Sitompul et al., 2022).

Selain itu, sifat buku cerita bergambar yang interaktif dan menarik, terutama jika dipadukan dengan teknologi seperti augmented reality atau elemen audio visual, dapat berdampak signifikan terhadap pengalaman dan hasil belajar anak (Lubis & Dasopang, 2020; , Nuraini & Agung, 2022). Buku cerita yang dilengkapi multimedia ini memberikan lingkungan belajar yang lebih mendalam dan menstimulasi, sehingga menghasilkan retensi dan pemahaman materi yang lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan proses desain pengembangan buku cerita bergambar dilakukan dengan 4 tahapan yaitu, tahap define, tahap design, tahap development, tahap disseminate. Penilaian kelayakan untuk produk buku cerita bergambar mata pelajaran IPAS “BAB 7 Daerahku Kebangganku”, penilaian kelayakan produk yang

dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah beberapa hasil penilaian dari validator bukur cerita bergambar, antara lain adapun hasil validasi ahli materi dengan skor persentase 80% dengan kategori "Layak", kriteria kelayakan berdasarkan ahli media dengan skor persentase 72% dengan kategori "Layak". Hasil belajar para peserta didik dengan menggunakan buku cerita bergambar sangat efektif dan meningkat dari pada pembelajaran sebelum menggunakan buku cerita bergambar. Penggunaan media pembelajaran dengan buku cerita bergambar mendapatkan nilai rata-rata kelas lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan buku cerita bergambar. media pembelajaran cerita bergambar efektif untuk diterapkan bagi pembelajaran siswa sekolah dasar. Efektivitas peningkatan media cerita bergambar sebelum menggunakan rata-rata nilai hasil belajar siswa 80,58 dan sesudah menggunakan media cerita bergambar mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu 86,54. Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan buku cerita bergambar di objek penelitian yang sama, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada saat ini buku cerita yang dikembangakan sangat terbatas dan hanya mengembangkan mata pelajaran IPAS pada materi "BAB 7 Daerahku Kebangganku" sehingga diharapkan kedepannya peneliti yang akan datang dapat mengembangan buku cerita bergambar dengan materi lebih luas.

Daftar Pustaka

Ardini, J. P. (2022). Pengembangan Media Interaktif Software Prezi pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2*(02), 258-266. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1609

Astari, N. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berkearifan lokal kecak untuk menanamkan dimensi profil pelajar pancasila berkebhinekaan global. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7*(2), 181-193. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2197

Audia, S., Rohmi, F., & Sekarini, S. (2020). Differences effect of language stimulation using "wayang kertas" and story books on children's speaking skills (4-5 years). *Journal of Nursing Science Update (Jnsu), 8*(2), 113-120. https://doi.org/10.21776/ub.jik.2020.008.02.8

Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research, 1*(12), 2105-2118.

Billa, Y. (2023). Media buku cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(6), 7965-7976. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727

Dewi, D. T. (2022). Pengembangan Media Cerita Bergambar Tentang Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(1). 581–90. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1966

Dewi, V., Jampel, I., & Parmiti, D. (2022). Meningkatkan minat baca siswa kelas III melalui buku cerita bergambar. *Jurnal Edutech Undiksha, 10*(2), 271-279. https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.46904

Faizah, N., Suyoto, S., Listyarini, I., & Murdhiati, E. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 5 SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(1), 3819-3825

Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture. 12*(4): 1–18.

Kesumadewi, D. A., Agung, A. A. G., & Rati, N. W. (2020). Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, *8*(2), 303-314.

Lubis, A. and Dasopang, M. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi z. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan,* *5*(6), 780. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613

Mantra, G. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berkearifan lokal ngayah untuk mengembangkan karakter gotong-royong pada dimensi profil pelajar pancasila. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7*(1), 156-168. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2162

Muslim, A. H. (2021). Pemberdayaan Pendidikan Pengetahuan Dasar dan Keagamaan Masyarakat di Dusun Kaduheleut Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG, 1*(19).

Nawawi, Hadari. (2015). *Haji Masagung Organisasi Sekolah Dan Pengelolaan Kelas Sebagai Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Cv. Haji Masagung.

Nuraini, B. and Agung, A. (2022). Video cerita bergambar digital pada tema tumbuhan sub tema sayuran bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10*(2), 173-182. https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48754

Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI, 3*(2), 289-298.

Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education, 2*(1), 1-19. https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396

Purnamasari, Y. and Wuryandani, W. (2019). Media pembelajaran big book berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan karakter toleransi pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(1), 90. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273

Putrislia, N. and Airlanda, G. (2021). Pengembangan e-book cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2036-2044. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032

Ria, F. (2023). Kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran literasi dengan suplemen buku cerita bergambar: studi tindakan kelas pada pembelajaran

tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4*(2), 570-577. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006

Santosa, S., & Andrean, S. (2021). Pengembangan dan Pembinaan Karakter Siswa dengan Mengoptimalkan Peran Guru Sebagai Contextual Idol di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(2), 952-957. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.849

Sari, L. and Wardani, K. (2021). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 1968-1977. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138

Sitompul, E., Dhieni, N., & Hapidin, H. (2022). Karakter gotong royong dalam paket pembelajaran sema. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(4), 3473-3487. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1674

Sumiati, N. and Tirtayani, L. (2021). Pemanfaatan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual terhadap stimulasi kemampuan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(2), 220. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514

Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal curere, 2*(2). 141–52.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education, 5*(2), 3928-3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Wulandari, M. (2023). Pengembangan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10*(3), 544-556. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1463

Yugakisha, M. (2023). Buku cerita bergambar bermuatan nilai karakter utama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 7*(3), 501-509. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.62180

Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Pengunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *MASALIQ, 3*(5), 775-789. https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19*(01), 61-78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963